

VOLITVE KOT OBRED IN IGRA

Kdor je imel opravka s politiko ve, da se politika deli na tostransko vidno, javno sfero in onostransko, nevidno, tajno sfero. Ta problem je zavzel svoje mesto tudi v obravnavah v politični znanosti. Na tem mestu nas bo zanimala politika predvsem, v kolikor je obred in igra. V naši razpravi se bomo omejili na eno že tradicionalno osrednjih delov politike, na volitve. Na primeru volitev bomo preiskali odnos med demokratizacijo in teatralizacijo politike. Naša osnovna teza je, da teatralizacija ne pomeni že tudi demokratizacije politike, kot se to v sodobnih dogajanjih splošno razume.

OBRED-JE-POLITIKA

V fevdalni družbi se je politična skupnost konstituirala na osnovi dednih danosti. Kraljev prvi moški otrok je postal kralj, plemičev otrok je postal plemič in podedoval je imetje očeta, kmetov otrok je ostal kmet, meščanov otrok je ostal meščan. Možnosti prehoda iz stana v stan je bila skoraj nična. Na tej družbeni strukturi je rasla identična politična oblast. Z oblikovanjem predstavnštva stanov se je začela pot demokratizacije absolutne monarhove oblasti, ki jo je spremljala tudi druge vrste teatralizacija oblasti. S francosko revolucijo se je vzpostavila z lastnino (in spolom) omejena volilna pravica, ki je kot alternativa staremu režimu omogočala volilcem vzpostavljanje političnega predstavnštva. Volitve so pomenile negacijo naravno/dedno pridobljenih pravic na oblast in favorizacijo sposobnosti posameznikov. Ljudstvo naj bi izmed sebe izbralo najbolj sposobne in najbolj večče predstavnike, ki bodo delali politiko. To je bila seveda samo ideja, ki se v osnovi ni spremenila z razširitvijo volilne pravice na vse prebivalstvo (z izjemo nedoraslih). Celo v deželah, ki so ali pa še poskušajo uveljaviti socialistični program, volilci ne izbirajo najsposobnejših politikov. Torej lahko ugotovimo, da prihaja do kratkega stika med pričakovano racionalnostjo odločitve volilcev in iracionalno dejansko odločitvijo.

Vse, kar lahko doslej rečemo o demokratizirajoči uspešnosti volitev, je to, da so volitve zamenjale način legitimiranja oblasti. Namesto dedne oblasti, se sedaj oblast voli. Ljudje so naravi iztrgali privilegij postavljanja oblasti. Tu pa se zastavlja vprašanje, koliko je zvijačnost uma (Hegel) močnejša od zvijače narave (Vico), ali povedano drugače, koliko so ljudje uspeli realizirati lastno moč pri obvladovanju narave in družbe. Na tem mestu se bomo zatekli k znanosti o obredih, predvsem se bomo opirali na delo J. Cazeneuveja, Sociologija obreda.

Volitve so postale obred. Ponavljajo se vsaka štiri (dve, sedem ipd.) leta, poleg tega pa je njihova učinkovitost tudi zunaj empirična. Ti dve temeljni

lastnosti sta po Cazeneuve-ju ključni za opredelitev obreda. Volitve nosijo v sebi tudi nekaj skrivnostnega, neznanega, mističnega, nekaj, kar zagradi ljudi, pa ni čista tehnika.

Volitev se ne da zreducirati na čisto tehnično opravilo. Nejasno pri volitvah je odgovor na vprašanje, zakaj se oblast legitimira ravno z volitvami, zakaj ljudje na to pristajajo?

Človek si mora sam delati svoja pravila. G. Davy je človeka celo poimenoval z živaljo, ki ima nagon po pravilih. Na drugi strani je možno pravila vedno prekršiti. Izkazuje se, da bi bila človekova dejavnost lahko absolutno urejena le v nekem trdnem svetu. Na tem svetu pa se dogaja, da celo pravila naravnega reda ne držijo vedno ali točneje ne držijo pravila, kot jih percipira človek na določeni stopnji razvoja. Mrk nasprotuje tisti percepciji pravil o gibanju sonca, po kateri mora sonce brez prekinitve sijati od svojega vzhoda do zahoda in zagotavljati neprekinjen potek dnevne svetlobe. Tema sredi dneva pomeni vdor neobvladljivih sil, ki kršijo pravila. Cazeneuve ugotavlja, da so primitivci poskušali reagirati na nenormalne pojave tako, da so s simbolnim aktom zavračali te simbole same. Z obredi so poskušali zavarovati ideal življenja, ki ga v celoti urejajo pravila, življenja brez presenečenj in brez tesnobe. Prav tesnoba je občutenje tistega, kar ogroža s pravili spravljenega človeštvo, k čemur se je prilepila še zaznava nečesa neznanega, ireduktibilnega. Šlo je za občutenje numinoznega, ki zajema sveto in mano, označuje nekaj skrivnostnega, se kaže kot mysterium. Nekateri obredi so nastali kot simbolna dejanja, ki omogočajo ljudem, da ujamejo in obvladajo numinozno silo, to je silo, ki ogroža norme in jih pretresa in je zato tudi od njih močnejša. Primitivec je zato občutil potrebo po rešitvi nasprotja med redom, svetom pravil, in močjo, silo numinoznega, s sintezo, ki se lahko uresniči le simbolno, z obredom.

Primitivec se izogiba vsemu, kar mu bleščeče razodeva ali simbolizira to, da ne more živeti v popolnoma urejenem svetu, da se ne more zapreti v človeško bivanje, kakršno bi rada družba, v kateri živi, zamrznila na varnem pred sleherno tesnobo. Vse, kar ogroža red in pravila, zbujajo sovražno reakcijo.

Numinozno pa se lahko obvladuje tudi z magijo, ki si v nasprotju s prej obravnavanimi obredi prizadeva postaviti človeka ravno v svet, ki se izmika pravilom. Magični obredi morajo po svojem načelu pomeniti nekaj izjemnega, morajo biti delo posameznikov, ki uhajajo ali poskušajo ubežati človeškemu bivanju, ki je v njihovi družbi normalno. Za našo razpravo je zanimiva ugotovitev, da za prehod iz magičnega sveta v navadni svet obstajajo pravi vstopni in izstopni obredi. Njihova prepostavka je striktno ločevanje med dvema sistemoma, da se lahko prehaja iz enega v drug sistem, ne da bi se kaj iz prvega pomešalo s čim iz drugega.

Vračeva oseba je velikokrat glavni element obreda. Kdo je lahko vráč, oseba, ki je obdarjena z magičnimi močmi? V številnih plemenih in ljudstvih so vráci predvsem osebe, ki jih simbolizira odstopanje od normalne fizične konstrukcije, npr. rdeče oči, prirasli prsti, otrok rojen z zobmi, dvojčki. Drugod pa je za pridobitev sposobnosti vráča potrebno opraviti obred iniciacije v magijo.

Iniciirančevo telo je podobno hiši, v kateri se zamenja stanovalec. Spremembo osebnosti večkrat izraža mit o smrti in vstajenju. Inicijacija označuje globoko spremembo, iztrganje iz minule preteklosti, vstop v novo kategorijo bivanja. Razen v nekaj izjemah se skuša čarovnik ločevati od skupnosti s čudnimi oblekami in okrasjem.

Cazeneuve (1986, 254) v sklepnih mislih ugotavlja, da obred omogoča človeku, da se postavi v pogojenost, a se zato ne loči od tega, kar ni pogojeno. V tem smislu obred posamezniku omogoča, da se nečesa oprime. Saint-Exupery piše, da so obredi v času to, kar je bivališče v prostoru.

Navedeni ekskurz v obrednost in magijo ima za našo temo številne implikacije.

Če drži naša utemeljitev, da so volitve obred, potem lahko iz nje izpeljemo, da volitve obvladujejo nekateri mehanizmi, ki postavljajo obred v primitivni družbi. Najprej je politika tisto področje človeške družbe, ki skrbi za red in vladanje pravil. Vendar ne pravil, kakor se oblikujejo pri ljudeh v družbenem življenju, temveč takšnih pravil, ki disciplinirajo prav vse ljudi kot posameznike ali nosilce nekih skupnostnih potreb. Po drugi strani pa je politika zaščita posameznika. Ščiti ga pred njegovo lastno naravo, pred drugimi ljudmi, v kolikor mu strežejo po življenju in njegovi lastnini. V nekem obdobju je bila v ospredju zaščitna vloga politike pred morebitnimi posegi na zemljo z drugih obljudenih planetov. V politiki je torej nekaj, kar je v primitivni družbi pripadalo vlogi šamana ali vrača. Politika ščiti pred vdorom numinoznih sil, hkrati pa jih sama kopiči in se celo postavlja kot prva numinozna sila. Politika je potemtakem tudi magična sila. A. Gramsci se je globoko zavedal takšne narave politike, ko je razmišljal o vlogi modernega kneza v moralni in intelektualni reformi. "V zavestih zavzame Knez mesto božanstva ali kategoričnega imperativa, postane temelj modernega laicizma in popolne laicizacije vsega življenja in vseh običajskih odnosov" (Gramsci, 134). Ljudje se ne bodo odpovedali mitom, zato je treba stare nadomestiti z modernimi miti, starega boga z novim bogom, ne pa mite in bogove odpraviti že na prvem koraku, kot si je za nalogo zastavilo razsvetljenje. Laicizacija politike je dolgotrajen proces, katerega končen izid je tvegano napovedovati, politiki pa neke vrste vrači.

Volitve so precej podobne inicijacijskemu obredu za pridobitev sposobnosti vrača. Izvoljeni zadobi neke posebne lastnosti, ki ga ločijo od sveta, ki mu je prej pripadal, čeprav še vedno ostaja v njem. Politika je predvsem nekaj, kar ni družbeno življenje in s čimer je najbolje imeti čim manj opravka. Volitve so obred vzpostavljanja politike, ne da bi vanjo posegli. Volilni obred ne združuje družbeno in politično, kot se navidez dozdeva, pač pa ju predvsem ločuje. Sinteza se dogodi le simbolno skozi obred in se z njegovim zaključkom ponovno razkroji. Ljudje obvladujejo numinozno tako, da delegirajo nekoga izmed sebe za to obvladovanje in mu s tem dajo moč. Kot v primitivni družbi tako tudi danes ljudje ne morejo prenašati na sebi nasprotja med numinoznim in jasnim, razumljivim, med iracionalnim in racionalnim.

Iz povedanega lahko izluščimo tezo, da je politika, in znotraj nje volitve, nekaj, kar je v veliki meri zavezano primitivni družbi, se pravi, da v osnovi funkcionira kot primitivna družba, le forma samorazumevanja se je spremenila. Zakaj je temu tako bomo morda najlažje ugotovili ob opori na Schumpetrove ugotovitve v zvezi s političnim obnašanjem ljudi.

Schumpeter (1960, 370) ugotavlja, da se ljudje spoznajo na določen krog reči, ki jim je v življenju in delu blizu. Na težave v zvezi s temi rečmi reagirajo hitro - kot kaže antično izkustvo tudi z glasovalnimi listki, z izvolitvijo drugega vodstva. Ko pa gre za nacionalne in mednarodne probleme, se individualno hotenje znajde v praznem in neobvladljivem prostoru. Občutek realnosti je povsem izgubljen. Velika politična vprašanja v zavesti in mislih ljudi nastopajo skupaj s tistimi stvarmi, ki ljudi zanimajo v prostem času in ki še niso dosegle stopnje strasti ter še niso postale hobby, in s stvarmi, o katerih se pogovarjajo v nevezanem pogovoru. Ta vprašanja so tako oddaljena, da človek dobi vtis, kot da se med njimi giblje v nekem nerealnem svetu. Ravno to gibanje v nerealnem svetu pa je temeljna značilnost igre.

Politična igra se razlikuje od drugih iger po tem, da je veliko bolj abstraktna. Posameznik je član nekega nerealizirajočega odbora nacije in to je razlog, da vlaga manj truda v rešitev nekega političnega problema kot v partijo bridža. Po Schumpetrovem mnenju se to dogaja zato, ker imajo posamezniki v partiji bridža določeno nalogo, določena so pravila, ki jih disciplinirajo. Vsaka napaka gre neposredno posamezniku v škodo. Vsega tega pa v politiki ni, ker mesto posameznika ni tako fiksno. Za politično igro volitev tudi velja, da je posameznik vanjo prisiljen in ne ve, zakaj pri vsej stvari gre. Prav zato mora volilna igra postati bolj prizemna igra, da ustreže pogoju prostovoljnosti. Zagrabit mora slehernega posameznika ali vsaj večino, sicer igra propade ali se vsaj skazi. Volilna igra se mora razbiti na številne podigre, ki jih ljudje tudi sicer igrajo, in poznajo njihova pravila.

Schumpeter je pokazal, kako se advokat loteva priprav na sodno obravnavo in kako priprav na oblikovanje političnega stališča. V prvem primeru se potruzi pridobiti kvalifikacijo, vse potrebne podatke, nasvete in zbere argumente v prid in proti tezam, ki jih bo branil. Vsega tega v drugem primeru ne stori. Tako v politiki še naprej kraljuje neznanje. Tipični državljani pade na nižjo stopnjo mentalne zmožnosti, takoj ko vstopi na področje politike. Ponovno postane primitivec. Njegovo mišljenje postane asociativno in občutkovno (Schumpeter, 1969:371). Posledice tega so obsežne. Človek v političnih zadevah teži k podleganju izvenracionalnim in iracionalnim predsodkom in impulzom. Gre celo tako daleč, da se človeku mamejo moralna merila, kar je pravnja osnova za sledenje mračnim spodbudam. Poleg tega se na tej osnovi oblikujejo pogoji, v katerih male skupine lahko manipulirajo z ljudmi v političnih zadevah.

Schumpeter je dobro pokazal, kako socializacija ljudi na politično obnašanje nima neposrednega vpliva. Politične socializacije, ki bi edina lahko pripomogla k oblikovanju politične kulture do ravni, ki bi bila primerljiva s kulturo npr. advokata, je pri ljudstvu izostala. Če naše teze držijo, lahko sklepamo, da je

takšen potek zgodovinskega dogajanja povsem logičen, saj je politika kot sfera numinoznega po definiciji iracionalna sfera, ki se nanaša sama nase, se torej ne nadgrajuje in zato onemogoča osnovanje zgodovinskega spomina, s tem pa se izgublja nastavek za začetek procesa politične socializacije. V kolikor je politika obred, politična socializacija ni možna, prav zato pa politična kultura obredne politike ostaja na ravni primitivnih družb.

Naj tu postrežemo s primerom iz študentskih gibanj v ZDA (Vir: Rizman, 1974:27). SDS - študentje za demokratično družbo, ni uspela pritegniti študentov ob problemu vojne v Vietnamu in represivne vloge univerze v globalnem sistemu. Zato je ubrala povsem novo taktiko. Izobesila je plakat z naslovom: "Pridite. Sežigali bomo psa." Ob določeni uri se je zbralo veliko ljudi, ki so si želeli ogledati sežiganje psa. Predsednik SDS pa jim je namesto pričakovanega spektakla držal govor o vojni v Vietnamu in domačih problemih. Na koncu je obsodil prisotne, češ da so prišli gledat sežiganje psa, da pa jih prejšnja zborovanja na temo sežiganja ljudi v Vietnamu z napalmom niso zanimala. Takšna metoda je za daljši čas zbudila študente iz politične pasivnosti. Ta primer dobro pokaže, da je ljudi možno mobilizirati z dovolj prefinjenimi metodami, vendar to ni več od obreda, ki naj prežene zle duhove. Politična kultura udeležencev nadaljnjih zborovanj ni nič višja od politične kulture istih, prej pasivnih ljudi. Takšna aktivnost je le antipod pasivnosti, ne da bi staljšče pasivnosti sprevernila v aktivno samospreminjanje ob spreminjanju okoliščin.

POLITIKA - IGRA

Politika je tudi igra. Naj tu spomnimo na pojem "pravila igre", ki se je v politiki in politični znanosti že povsem udomačil v smislu iger nasploh. (Več o tem glej v Južnič, 1986:31). Še bolj pa to velja za volitve. Volilne igre morajo ljudi zbuditi in vpoklicati na volitve in hkrati zagotoviti, da se ohranja razcep na realno in politično. Volilci ne smejo dobiti občutka, da na volitvah kakorkoli odločajo tudi o lastni prihodnosti. Politika mora ostati igra izven realnosti. In tudi ostaja. Vsi dosedanji poizkusi povezovanja volitev z odločanjem o realnih problemih ljudi so se izjalovili. Poglejmo si to na primeru Leninove koncepcije volitev v VKP(b).

"Ker je politična arena vidna za vse", piše Lenin, "kot oder za gledalce, vsak ve na osnovi tiska in javnih zborov, če ta ali ona osebnost priznava partijo ali ne..." Lenin je bil prepričan, da bo vsak član partije lahko nadziral vsak korak drugih članov oziroma možnih kandidatov za vodilne vloge v partiji. S tem se ustvarja "mehanizem, ki deluje avtomatsko in zagotavlja izvajanje tistega, kar se v biologiji imenuje "zmaga najsposobnejšega". Zahvaljujoč tej "naravni selekciji", ki je posledica absolutne javnosti, izbornosti in splošne kontrole, lahko vsak aktivist prevzame dolžnosti ... samo pod temi pogoji lahko nosi vse posledice svojih napak in njihovega izmikanja" (Lenin, cit. po Djordjević, 1967:98).

Primerjava politične arene s teatrom in volilcev z gledalci gotovo ni slučajna. Pove nam, na kakšen način se dogaja politika: po eni strani se dogaja javno, kar je za gledalce vidno in vidljivo, po drugi strani pa kot prišepetovanje igralcem, nekaj tajnega, kar se dogaja v zakulisju.

Lenin je uporabil izraz "politična arena". Prav transparentnost, ki jo ponuja arena, naj bi zagotavljala vidnost razlik med kandidati. Vendar to drži le s stališča zora, navidez. Canetti piše, da morajo ljudje v areni dobro videti vsak s svojega mesta in da si ne smejo biti na poti. "V času njihovega bivanja v areni jih ne zanima nič, kar se dogaja v mestu. Za sabo puščajo življenje njihovih odnosov, pravil in navad. Njihovo skupništvo v velikem številu je za dobršen čas zagotovljeno, obljubljeno jim je vznemirjenje - vendar pod bistvenim pogojem: masa se mora razbremeniti navznoter... Vsakdo ima pred sabo tisoč ljudi in glav. Tako dolgo, dokler je tam posameznik, so tam tudi vsi drugi. Kar vznemirja njega, vznemirja tudi njih in on to vidi. Oni sedijo nekolikanj oddaljeni od njega; brišejo se posameznosti, po katerih se razlikujejo in ki jih tvorijo kot individue. Vsi postanejo zelo podobni, podobno se obnašajo" (Canetti, 21). Ko gre za politično areno, je torej jasna razmejitev z realnim življenjem zunaj arene. Druga pomembna točka pa je v tem, da v pregledni areni, kjer vsakdo vse vidi in vsi vidijo vse, "nič jim ne uide", poteka proces spreveščanja razlik v podobnost. Torej ravno v areni, kjer bi pričakovali vidnost razlik med posamezniki, se razlike zabrišejo. To pa je tudi ena od velikih značilnosti politične volilne igre. Do spreveščanja in podobnosti s stališča volilca ne prihaja le zato, ker se k temu potrudijo stranke in kandidati, temveč veliko k temu prispeva že sama "politična arena".

Seveda Lenin izraza ni rabil v tem smislu, ravno zato pa je zapadel iluziji, katere izvor smo razčlenili s pomočjo Canettija. Ravno tako druga metafora pove več, kot je iz nje izluščil Lenin. Prva ugotovitev je, da so volitve igra, v kateri kandidati nastopajo na odru, volilci pa jih spremljajo kot gledalci. Iz te ugotovitve pa bi bilo napačno zgolj enosmerno izpeljati zaključek, da je to, kar gledalci vidijo, že tudi igra v celoti. To bi pomenilo, da ni režije, scene, kostumov, glasbe itd., da na odru poteka čista improvizacija. Ker pa vemo, da pri vsakem teatru obstaja zakulisje in ker zakulisje obstaja tudi v politiki, je to potrebno upoštevati tudi pri Leninovi metafori. Lenin je iz metafore potegnil le tisto, za kar se politika ima, tisto, kar se odvija na očeh gledalcev z željo, da bi to bilo tudi vse. Vendar pa že samo bogastvo metafore, ki jo uporablja, kaže, da je ta želja neizpolnjiva. Politika je igra s svojimi pravili, ki ji željena pravila igre ne morejo do živega. Pravila politične igre, po katerih se lahko zmaga na volitvah, so drugačna od proklamiranih pravil igre. Paradoks je v tem, da bi bile volitve nepotrebne, če bi lahko zagotovili udejanjanje proklamiranih pravil igre. V volilni igri se pravila sproti vsakokratno preverjajo, dopolnjujejo, izigravajo, preinterpretirajo. Pravila niso tako fiksna kot pri drugih igrah. Če se npr. pri šahu nekdo ne drži pravil, je igre konec. Za politiko to ne velja. Igra teče naprej, največkrat tudi brez usodnejših posledic za kršilca pravil. Bolj ko je kandidat močan, se pravi da uživa množično večinsko aktivno podporo, več

je možnosti, da pravila igre prikroji sebi v prid. Lep primer za to je Hitler, ki je po prihodu na oblast postopno likvidiral komunistično stranko, nato pa celokupen parlamentarni sistem v Nemčiji.

Kako je s pravili volilne igre, je pokazal tudi primer Čila, ko je ljudska fronta sicer zmagala po določenih pravilih, s spremembo pravil igre pa je bila poražena. Glede pravil igre so zanimive tudi volitve na Filipinih, ko je Markos s svojim štabom držal v roki preštevanje glasov in si jih dal dovoljšnje število tudi naštetih. Volilna igre se je nato sprevrgla v igro glede interpretacije volitev. Kljub temu, da je grobo kršil pravila volilne igre, ga to ni veliko stalo. Nasprotno. Očiten poraz je spremenil v zmago, ki mu je omogočila, da je vladal še nekaj časa.

Ker v volilnih igrah sodelujejo vsi ljudje, pri čemer velika večina sploh ne pozna pravil igre v celoti, male elite pa si jih poskušajo razložiti sebi v prid, so pravila vedno nekaj negotovega in nepreverljivega. Tako se nikoli ne ve, kdo je pravzaprav pravila kršil: ta ki prijavlja kršitev ali prijavljeni kršilec. Lahko bi celo trdili, da je eno od volilnih pravil igre ravno v tem, da vključuje v naprej tudi igre glede pravil igre, glede kršenja pravil igre. Gre za to, da je igra čim bolj polna, razburljiva za veliko večino volilcev. Ni več pomembno niti to, ali so trditve o tekmujočih resnične ali ne, pomembno je da so javno prezentirane in da se javnost do njih opredeli. Tako se je Gary Hart moral posloviti od volilne igre zato, ker so mu konkurenti namestili manekenko. To je vseeno bolje od krogle, ki je zadela M.L.Kinga, že kot možnega kandidata za kandidata za predsednika. Ti primeri kažejo pestrost pravil volilne - politične igre.

Iluzija o možnosti poštene volilne igre, ki bi bila točno v skladu s pravili igre, je podobna oni, ki si predstavlja, da se ljudje pridružujejo religijam zaradi teoloških vprašanj. Tako volitve že po definiciji onemogočajo racionalnost, za kakršno se je ogreval Lenin. Zmaga že najsposobnejši, vendar ne po kriterijih, ki so javno proklamirani.

Volilna igra vsebuje vrsto podiger. Pri njihovi predstavitvi se bomo oprli na tipologizacijo, ki jo je izdelal R. Caillois.

Caillois (1965) je igre razdelil na štiri skupine: tekmovanje (agon), kocka (alea), oponašanje (mimicry) in zanos/vrtoglavica/opojnost (ilinx). Pri igrah agona gre za tekmovanje, ki se odvija kot borba, v kateri so umetno ustvarjene možnosti, da bi se nasprotniki srečali v idealnih pogojih, za katere se sodi, da trijumfu zmagovalca lahko prinesejo neoporečno vrednost. Gre za rivalstvo, ki se nanaša na določeno lastnost - hitrost, vzdržljivost, moč, spomin, domišljija itd. - ki se izkazuje v določenih mejah brez pomoči od zunaj. Pobuda za igro je želja vsakega tekmovalca po priznanju, da je boljši v določeni lastnosti od drugih. Cilj tekmovalca ni v tem, da se nasprotnika fizično uniči ali poškoduje, temveč samo v tem, da se dokaže premoč enega nad drugim.

Igre alec, kocke, predstavljajo nasprotje igram agona. Usoda, izid igre, ni odvisna od posameznikove premoči, temveč od njegove sreče. Alea je absolutni ali-ali. Zanikuje delo, potrpežljivost, vztrajnost, kvalifikacijo, točnost, trening. Tako se pojavlja kot drzno izsmejevanje sposobnosti. Pri agonu tekmovalca

računa le na sebe, pri alee pa igralec računa na vse drugo razen na samega sebe. Pomeni izključitev volje in prepuščanje usodi. Vloga alee je v tem, da ukine naravno ali družbeno pridobljene prednosti/ne prednosti posameznika in da zato vsakega postavlja v položaj absolutne enakosti pred slepo presojo usode.

Igre mimicry, oponašanja, so tiste igre, pri katerih si domišljamo, da smo postali neka druga oseba in se v skladu s tem tudi obnašamo. Pri tem gre lahko za to, da bi posameznik rad prepričal sebe, da je oseba, ki jo igra, da bi prepričal druge, da je on dejansko oseba, ki jo oponaša ali da se le dela, da verjame, da je on v resnici oseba, ki jo igra. Tipična igra je nošenje maske, ki prikriva družbeno fizionomijo in osvobaja pravo osebnost. Tudi identifikacija z zmagovalcem in drugo osebo sploh je mimicry igra. Tako je mimicry neprestano izmišljanje. Predstavlja svobodo, dogovor, izključitev realnosti, določen kraj in čas. Pravilo igre je v tem, da igralec prepriča gledalca in da gledalec ne odvrže iluzije zaradi neke napake: Gledalec mora sprejeti dekor, masko za določen čas kot realnost, ki je realnejša od same realnosti.

Igre ilinx počivajo na izzivanju vrtoglavice ali drugem poskusu, da se za trenutek zamaje stabilnost percepcije in da se jasnemu razumu vsili neke vrste sladkostrastno motnjo. Gre za krč, zanos, vrtoglavico, ki za trenutek izbrše realnost.

Pri volitvah je v ospredju tekmovanje med kandidati. V skladu z opredelitvijo agona, ki jo je podal Caillois, poskušajo tudi pravila volilnega tekmovanja ustvariti iluzijo, da gre za "zmago najsposobnejšega politika", da gre za najboljši program, da so kandidati v pogojih tekmovanja izenačeni, da ne gre za nobeno zunanjo pomoč, kar se skuša prikazati z neposrednimi boji pred TV kamerami. Paradoks volitev je v tem, da kljub temu, da noben od pogojev, ki jih postavljajo pravila, ni izpolnjen, iluzija še kar naprej vztraja. Vsi se delajo kot da gre za izbiro najsposobnejšega politika, kot da so kandidati izenačeni v pogojih, kot da nimajo posebnih štabov, lobbyev itd. To je mogoče zato, ker ljudje na tekmovanje kandidatov za glasove gledajo kot na nekaj zunanjega, brezosebnega, kot na nekaj, kar je podobno tekmovanju konj na konjskih dirkah. Izid tekmovanja je zanje irelevanten, ker je zunaj njihovega vidnega polja. Dotedanja socializacija ljudem kaže, da je od tega, kdo bo zmagovalac, njihovo življenje popolnoma neodvisno. Pri tem gre tudi za to, da je velika večina ljudi priklenjena na vsakdan celo s plani za prihodnost. Rimski klub je v poročilu "Meje rasti" prikazal daljnosežnost ukvarjanja ljudi z lastno perspektivo po časovni in prostorski dimenziji. Velika večina ljudi misli največ za en teden naprej za krog svoje družine. O planetarnih zadevah za obdobje generacije svojih potomcev pa razmišlja le peščica ljudi. To pa je podobna situacija kot je značilna za igre: kdorkoli zmaga to za ostale udeležence v igri nima posledic za realno življenje.

Volilna igra nosi v sebi tudi element alee, kocke. Ljudje pač stavijo na enega od tekmovalcev v prepričanju, da je boljši in da bo zmagal. Pri tem jih ne vodi toliko spoznanje, da je zmaga kandidata odvisna od števila glasov, ki mu jih bodo prav oni namenili, temveč se obnašajo do volitev kot do stav v igrah na

srečo, kjer je rezultat plod slučajnosti in je povsem neodvisen od števila in vsote stav na določene možnosti v igri (na številko pri ruleti, na konja pri konjskih dirkah). Ljudje kandidatov ne poznajo, ne poznajo njihovih sposobnosti in zmožnosti, ne vedo, kakšna je dejanska razlika med njimi, saj jim vse informacije, ki so med seboj v nasprotju, bolj zamegljujejo sliko kandidata kot pa omogočajo oblikovanje lastnega stališča o razlikah in prednostih kandidatov. Pa tudi volitve ne potekajo in niso vodene tako, da bi ljudje dobivali možnost za tehtanje prednosti posameznih kandidatov (nikakor niso primerljive s šahovsko igro). To bi pomenilo konec za volilne igre.

Druga okoliščina, ki ljudi sili v to, da zgolj stavijo na enega ali drugega kandidata je v tem, da med programi, ki jih predstavljajo ni bistvenih razlik. Gunell, znani ameriški politični filozof, je dejal, da se v ZDA programa obeh strank v začetku volilnega boja precej razlikujeta, v zaključnem volilnem obračunu pa sta programa domala identična. Kjer se ni med čem odločati, se pravi, kjer ni vsebinskih kriterijev za odločanje, pa se je odločiti potrebno, ker lahko zmaga le eden, je edini izhod - kocka. Primere najdemo tudi v nogometu, ko se po dvakratnih podaljških in streljanju enajstmetrovk rezultat še vedno ne obrne v korist posamezni ekipi na določenem turnirju, ali celo v Trefaltovem kolesu sreče.

K alei spada tudi vzdušje, ki se ustvarja ob preštevanju glasov. To je podobno vzdušju, ko igralci v igralnici spremljajo kroglico, ki se vrti v ruleti polni pričakovanja, na kateri številki se bo ustavila. Volilni rezultati se tako "dramatizirajo skozi nestrpnost" (Južnič, 1986:33). Takoj ko se številka pokaže, se nestrpnost razblini in popolnoma vseeno je, kdo je zmagal. Kockanja je konec, začnejo se druge politične igre. Ravno ta element nestrpnosti, napetosti pridihuje volitvam nek poseben pomen, ki ljudi mobilizira.

Sestavni del volilne igre je tudi mimicry, posnemanje. Ljudje se identificirajo s posameznimi kandidati, posnemajo njihove kretnje, njihovo obnašanje, se celo oblačijo kot kandidati, na karnevalih nosijo maske kandidatov ali že izvoljenih. Tudi tekmovalci-kandidati posnemajo določene vzornike iz zgodovine ali iz drugih dežel. Vse bolj pa je v ospredju posnemanje ljudskega ideala. Ankete javnega mnenja ugotovijo, kakšen tip npr. kandidata za predsednika ima največ možnosti, da bo izvoljen za npr. predsednika republike. Nato pa kandidat sledi idealni podobi. S tem kandidati navzemajo neko drugo, nelastno podobo, ki jih edina lahko pripelje na prestol.

Ilinx, kot poslednji tip iger v Cailloisevi klasifikaciji, se tudi vključuje v volilno igro. Ljudje padajo v trans, v ekstazo, ko zagledajo kandidata. Takšno občutje se stopnjuje na predvolilnih zborovanjih. Povezano je s popivanjem, celo drogiranjem ali pa z uživanjem na predvolilnih koncertih. Ljudje ne dajejo le racionalne podpore ali zanikanja kandidatu, temveč zazibani v vrtoglavico vzklikajo najrazličnejša gesla, spodbude, grožnje nasprotnemu kandidatu. V nekem smislu gre za omajano percepcijo in zanos, ki ju proizvede predvolilni zbor.

Če so naštetih tipi iger poglavitni podtipi volilne igre, pa moramo omeniti še podtippe teh podtipov. Tu mislimo predvsem na igre, ki obstajajo tudi sicer neodvisno od volilne igre, pa so potem ob volitvah vključene v predvolilno igro. Tako se predvolilna igra sprevrže v vrsto iger od športnih tekmovanj do luna parkov, ki se odvijajo v sklopu predvolilnih zborovanj.

SKLEPNE MISLI

Čeprav se v razpravi nismo neposredno ukvarjali z izhodiščno tezo o razmerju teatralizacije oblasti in demokratizacije, bomo v na koncu skoznjjo potegnili rdečo nit razpravljanja. Pokazali smo, kako volitve in politika ne morejo zanikati svojega dolga do tradicionalnih, primitivnih dužb. V nekem smislu podaljšujejo njihovo trajanje prav na svojih področjih. Racionalnost kot najpomembnejši element demokratizacije se spreminja v iracionalnost ravno tam, kjer so ljudje pričakovali najhitrejšo in najuspešnejšo zmago pri obvladovanju družbenih in naravnih sil. Podrobnejša analiza kaže, da tam, kjer naj bi šlo za racionalne argumente, v resnici gre za igro, za teater, za obred. Racionalnost je skozi posredovanje suspendirana. Kje je mesto demokratizacije, ki mora v svojem jedru nositi racionalno? Obred volitev je neka stopnja demokratizacije v primerjavi z obredom imenovanja kralja. Vendar tu primerjamo neprimerljivo: dve popolnoma različni družbi, ki tudi popolnoma različno legitimirata svojo politiko. Zato mora biti vprašanje o demokratizaciji postavljeno v post-fevdalno družbo. Tu pa vidimo, da se dogaja predvsem televizija politike in volitev kot najsodobnejši tok znotraj teatralizacije politike. Ali ljudje kaj več odločajo in ali odločajo na osnovi racionalnih argumentov? Odgovor je negativen. Spektakel ne prinaša tudi demokratizacije politike. Tako se strinjamo z ironično ugotovitvijo S. Južniča (1986:33), ki je zapisal, da gredo bolj demokratični sistemi "na 'prenove', ki v pravem pomenu besede politike spreminjajo v 'dramatis personae', igralce z vsemi mimikričnimi lastnostmi". Takšne prenove nimajo nič skupnega z demokratizacijo, pač pa se dogajajo namesto, in v najboljšem primeru, kot predhodnica demokratizacije družbene strukture in politike.

Igor Lukšič

VIRI

1. Caillois Roger, Igre i ljudi, Nolit, Beograd 1965.
2. Canetti Elias, Masa i moć, Grafički zavod Hrvatske, Zagreb 1984.
3. Cazeneuve Jean, Sociologija obreda, ŠKUC-Filozofska fakulteta, Ljubljana 1986.
4. Djordjević Jovan, Demokratija i izbori, Informator, Zagreb 1967.
5. Gramsci Antonio, Izbrana dela, CZ, Ljubljana 1974.

